

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号
特開2002-306857
(P2002-306857A)

(43) 公開日 平成14年10月22日 (2002. 10. 22)

(51) Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	テーマコード (参考)
A 6 3 H 9/00 3/36		A 6 3 H 9/00 3/36	S 2 C 1 5 0 C

審査請求 有 請求項の数 4 O L (全 6 頁)

(21) 出願番号 特願2002-27426 (P2002-27426)
(22) 出願日 平成14年2月4日 (2002. 2. 4)
(31) 優先権主張番号 特願2001-28985 (P2001-28985)
(32) 優先日 平成13年2月6日 (2001. 2. 6)
(33) 優先権主張国 日本 (J P)

(71) 出願人 000135748
株式会社バンダイ
東京都台東区駒形2丁目5番4号
(71) 出願人 501345024
有限会社アールヴィーヴル
北海道札幌市中央区大通西15丁目2番地1
(71) 出願人 501359364
株式会社ベッコアメ・インターネット
東京都台東区駒形二丁目4-11
(74) 代理人 100081363
弁理士 高田 修治

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 マスコット人形の作り方、人形顔部の形成方法およびマスコット人形

(57) 【要約】

【課題】 顔写真や顔の絵による製作容易なマスコット人形の作り方。

【解決手段】 頭部と頭髪部および四肢胴体部が一体であるか又はそれぞれを接着して作られるマスコット人形において、頭部の顔面部分を作るにあたり、人物の顔写真をパーソナルコンピュータのプリンター又は複写機により、はく離紙に貼着してある粘着面を有する無色透明な熱伸縮性のある軟質プラスチックフィルムに印刷し、それより顔面を切り抜き、そのはく離紙からフィルム部分をはがし、それを頭部の顔面部分の下地に互いの形状を合わせて熱圧着する。なお、マスコット人形の顔部分に人物の顔写真に代えて人物の顔の絵を使用することもできる。

【効果】 マスコット人形は顔写真のものが店頭で完成する楽しさがあり、また顔の絵を使用して各種のものを作りやすい。このようなマスコット人形は携帯電話のストラップやキーホルダーに取り付けることができる。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 頭部と頭髮部および四肢胴体部が一体であるか又はそれぞれを接着して作られるマスコット人形において、頭部の顔面部分を作るにあたり、人物の顔写真をパーソナルコンピュータのプリンター又は複写機により、はく離紙に貼着してある粘着面を有する無色透明な熱伸縮性のある軟質プラスチックフィルムに印刷し、それより顔面部分を切り抜き、そのはく離紙からフィルム部分ををはがし、それを頭部の顔面部分の下地に互いの形状を合わせて加熱圧着することを特徴とするマスコット人形の作り方。

【請求項2】 人物の顔写真に代人物の顔の絵を用いる請求項1記載のマスコット人形の作り方。

【請求項3】 人形の頭部前面に形成された顔部に対して、顔の絵若しくは写真を印刷若しくは複写によって印刷した顔フィルムを貼り付けることによって形成する人形顔部の形成方法であって、前記顔部に設けられた鼻の位置と顔フィルムに印刷された鼻の位置を合わせるとともに、顔部の中心線に沿って顔フィルムを配置し、前記顔フィルムを、前記中心線を中心とした所定範囲を押圧若しくは擦りつけにより貼り付け、さらに当該顔フィルムを加熱し、かつ顔フィルムの周縁を伸展させながら顔部の周囲に貼り付けることを特徴とする人形顔部の形成方法。

【請求項4】 合成樹脂による成型によって形成された頭部、頭髮部、四肢胴体部を有した人形体であって、顔の絵若しくは写真を印刷若しくは複写によって印刷した顔フィルムを設け、当該顔フィルムを、前記頭部の顔部に設けられた鼻の位置と顔フィルムに印刷された鼻の位置を合わせた後、顔部の中心線に沿って配置し、前記中心線を中心とした所定範囲を押圧若しくは擦りつけにより貼り付け、当該顔フィルムを加熱し、かつ顔フィルムの周縁を伸展させながら顔部の周囲に貼り付けたことを特徴とするマスコット人形。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明はマスコット人形の作り方に関する。

【0002】

【従来の技術】従来、マスコット人形を作るのにあらかじめデザインを決めてから金型を作り、各種成形法によりマスコット人形が量産されている。したがって、生産までにかなりの時間を要し、また変化に富んだ小ロットの生産には経済上合わないという欠点がある。

【0003】これに対し、特開平5-345077号ではカラーの人物写真から顔部分を複写し、それを人形の顔に熱転写して人形を作る方法が提案されている。ま

た、特開平8-215438号では画像処理した顔を熱転写用に印刷し、それを用いて人形の顔部に熱転写する方法が提案されているが、以上の熱転写により印刷物を人形の顔部に当てはめるのが容易でなく、耐久性にも問題がある。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】本発明は人物の顔写真や絵による製作が容易なマスコット人形の作り方を提供せんとするものである。

【0005】

【課題を解決するための手段】ここにおいて本発明者は、頭部と頭髮部および四肢胴体部が一体であるか又はそれぞれを接着して作られるマスコット人形において、頭部の顔面部分を作るにあたり、人物の顔写真をパーソナルコンピュータのプリンター又は複写機により、はく離紙に貼着してある粘着面を有する無色透明な熱伸縮性のある軟質プラスチックフィルムに印刷し、それより顔面部分を切り抜き、そのはく離紙からフィルム部分ををはがし、それを頭部の顔面部分の下地に互いの形状を合わせて加熱圧着することを見出すにいたった。

【0006】なお、マスコット人形の顔面部分に人物の顔写真に代えて人物の顔の絵を使用することもできる。

【0007】また、本願請求項3記載の発明は下記構成を備えてなるものである。すなわち、人形の頭部前面に形成された顔部に対して、顔の絵若しくは写真を印刷若しくは複写によって印刷した顔フィルムを、貼り付けることによって形成する人形顔部の形成方法であって、前記顔部に設けられた鼻の位置と顔フィルムに印刷された鼻の位置を合わせるとともに、顔部の中心線に沿って顔フィルムを配置し、前記顔フィルムを、前記中心線を中心とした所定範囲を押圧若しくは擦りつけにより貼り付け、さらに当該顔フィルムを加熱し、かつ顔フィルムの周縁を伸展させながら顔部の周囲に貼り付けることを特徴とする人形顔部の形成方法。

【0008】また、本願請求項4記載の発明は下記構成を備えてなるものである。すなわち、合成樹脂による成型によって形成された頭部、頭髮部、四肢胴体部を有した人形体であって、顔の絵若しくは写真を印刷若しくは複写によって印刷した顔フィルムを設け、当該顔フィルムを、前記頭部の顔部に設けられた鼻の位置と顔フィルムに印刷された鼻の位置を合わせた後、顔部の中心線に沿って配置し、前記中心線を中心とした所定範囲を押圧若しくは擦りつけにより貼り付け、当該顔フィルムを加熱し、かつ顔フィルムの周縁を伸展させながら顔部の周囲に貼り付けたことを特徴とするマスコット人形。

【0009】

【発明の実施の形態】本発明のマスコット人形は頭部と頭髮部および四肢胴体部が一体であるか又はそれぞれを接着して作られる。後者の場合、その頭部の顔面部分の仕上げは各部を接着する前後のいずれにおいてもおこな

うことができる。以下、頭部の顔面部分をさきに仕上げてから各部を接着する場合を例にとりその作り方について述べる。

【0010】マスコット人形を作るにあたり、はじめに人物の顔写真をパーソナルコンピューターのプリンター又は複写機により所定のフィルムに印刷するが、そのためあらかじめ人物の顔をデジタルカメラにより撮影し、あるいは顔写真をイメージスキャナを介してそれぞれパーソナルコンピューターに取り込み、あるいは顔写真を複写機によりそれぞれ所定大きさに画像処理した顔面

を、はく離紙に貼着してある、貼着面を有する無色透明な熱伸縮性のある軟質プラスチックフィルムにモノクロームである場合も含めカラー印刷をする。ここでは要望に応じて顔の色調や形状に変化をもたせるために画像処理をすることができる。なお、人物の顔写真に代えて人物の顔の絵を使用する場合は、所定のフィルムに印刷するのにイメージスキャナ経由で複写機を使用することになる。

【0011】はく離紙に貼着してある、粘着剤が塗布された無色透明な熱伸縮性のあるプラスチックフィルムはポリ塩化ビニール等によるもので、このような印刷材料は通称カッティングシートとして内装や看板屋で広く使用されており、各社により市販されている。なお、プラスチックフィルムは粘着剤層を含め厚さ80~100μm程度のものが適当である。

【0012】ついで、所定のフィルムに印刷された顔面部分を切り抜き、そのはく離紙からフィルム部分をはがしてそれを立体的に成形してある頭部の顔面部分の下地に目鼻の形状を合わせて加熱圧着する。はく離後のフィルムはそのままでもできるが、熱風を当てれば一層顔面の立体形状に合わせやすい。頭部は通常塩化ビニール等のプラスチックで成形し、鼻を隆起させ、眼をくぼませ、顔面の輪郭についていくつかのパターンを用意しておけば、フィルムの顔面形状に応じて選択使用することができる。これに限定されるものではないが顔面の長さが10mm台の小型な範囲であれば、仕上げた顔面の表情にほとんど違和感を生じない。

【0013】最後に、印刷したフィルムを貼って顔面部分を仕上げた頭部を頭髪部と四肢胴体部に接着するが、頭部の上下に塩化ビニール等のプラスチックによる嵌挿片を突設し、頭髪部および四肢胴体部にその嵌挿孔をあけておくことと強固な接着が得られやすい。

【0014】頭髪部には人体の各種スタイルの頭髪のほか帽子やヘルメット、その他の類似物を含む。なお、印刷した顔面を貼り付けたときの境目が目立つ場合はそれを隠すため、これらについて額などの境目を覆う形状にする。材質に関して毛髪は一般の人形に使用されるナイロン素材や羊毛、毛糸、綿などを用い、帽子やヘルメットその他の類似物は通常塩化ビニール等のプラスチックを成形して作る。

【0015】四肢胴体部には服飾をつけて各種ポーズをした人体の四肢胴体や動物、乗り物など任意のものを含み、頭部と組合わせ可能な限り用い、バリエーションをもたせることによりオリジナリティーを出すようにする。これらは通常塩化ビニール等のプラスチックを成形して作る。

【0016】

【実施例】以下、実施例により本発明をさらに具体的に説明する。図1ないし図7にマスコット人形が得られるまでを工程的に示している。図1にはデジタルカメラから取り入れた顔写真のパーソナルコンピューター画面図であり、その大きさが調整されている。図2はその顔写真から顔面部分をトリミングし、その顔面部分をフィルムに印刷した図である。フィルムは55μmの厚さのポリ塩化ビニールが使用され、フィルムには高耐候性の感圧粘着剤が塗布されている。図3は嵌挿片を上下に突設してある頭部の正面図であるが、目のくぼみは記入を省略してある。図4は印刷した顔面部分のフィルムをはく離紙からはがして頭部の顔面部分に貼り付けた図、図5は頭髪で構成した頭髪部の正面図、図6は服飾をつけて靴を履いた四肢胴体部の正面図、図7は頭髪部と四肢胴体部の嵌挿孔に頭部の嵌挿片を嵌合接着し各部を組合わせて得られたマスコット人形の正面図である。図8はマスコット人形を携帯電話用のストラップに取り付けた外観図である。

【0017】次に、本願発明に係るマスコット人形の作り方に関する他の実施例を説明する。特に本実施例は、人形顔部の形成方法に関するものであり、撮影若しくは複写により顔を印刷等したフィルム若しくはシール（以下単に「顔フィルム」という。）の貼り付け方に特徴を有するものである。なお、本実施例における顔フィルムおよびマスコット人形（以下単に「人形」という。）は、前記発明の実施の形態で説明したものと同一のものをを用いることが出来る。図9乃至図12は、本実施例を説明するための説明図である。以下詳細に説明する。

【0018】図9において、101は裏面に粘着層を形成したフィルムを剥離可能に貼り付けておくための剥離紙であり、103は裏面に粘着層を形成し表面に顔の写真若しくは絵を印刷等した顔フィルムである。また、当該顔フィルム103は、印刷等された顔の輪郭部105において切断若しくはハーフカットされ、顔の輪郭に沿って切り抜かれたフィルムを得ることができるようになっている。図10は、前記顔フィルム103を人形の顔面部107に対して、単純に貼り付ける場合を表しており、図10(a)は貼り付け前の状態、図10(b)貼り付け後の状態を表している。この貼り付けの際には、顔フィルム103を顔面部107の中心線109（本実施例では実際には描かれていない仮想線であるが、フィルム103を貼り付けた後には目立たないような目印として実際に設けてもよい）に合わせ、顔フィルム103

の鼻と顔面部107の鼻111が一致するように貼り付けられる。ここで、上記の顔フィルム103を単純に貼り付けた場合、問題が発生する。具体的に説明すると、フィルムに印刷等された顔は、主に人の顔を正面から撮影等したものであるため、顔の凹凸や奥行きが表れない2次元平面に表現されたものとなっている。これを立体的に丸みを帯びて形成されている顔面部107に貼り付けると図10に示すように、顔面周囲の端部付近にフィルムが貼り付けられない部位113が生じることとなる。また、このように立体部位に対して平面的な顔を設けたのみでは、人形として違和感があり、購買意欲を発揮させるような製品にはならない(図11(a))。本実施例は、このような観点から、次に説明する方法によって人形の顔部を形成する。

【0019】すなわち、図11(b)を用いて説明すると、第1に、顔面部107に対して顔フィルム103を顔面部107の中心線109に合わせ、顔フィルム103の鼻と顔面部107の鼻111が一致するようにして配置する。第2に、顔フィルム103の中心線109を中心とした範囲113を押圧若しくは擦りつけ等によって貼り付ける。第3に顔フィルム103を加熱した後、前記範囲113が剥離しないように押さえ付けながら、顔フィルム103の周囲を周囲方向Fに向かって伸展させ顔面部107に貼り付ける。以上の工程により、顔フィルム103が、立体形状を成している顔面部107の前面部だけでなく、周囲を含めた全体に貼り付けることができる。このようにして形成した人形は、モチーフとなっている人物の顔を立体的に表したものとなり、図12に示すような違和感の無い人形の顔部を形成することが出来るようになる。また、上記のように顔フィルム103を貼り付けた頭部に、別途形成した頭髮部材をかぶせた場合には、前記顔フィルム103の周縁部を覆い隠すことが出来るので見栄えが良くなり、よりモチーフとなっている人物の顔のイメージを保った人形を形成することが出来る。

【0020】

【発明の効果】このマスコット人形は客が店頭で撮影してから、あるいは客が持参した写真から、待つ間に自分

の顔で完成する楽しさがあり、また顔の絵を使用して各種のものを作りやすい。このようなマスコット人形は大きさに応じ携帯電話のストラップやキーホルダーに取り付けることができる。また、本願請求項3および4記載の発明によって、モチーフとなっている人物の顔を立体的に表した人形を提供することができるという効果を有している。

【図面の簡単な説明】

【図1】顔写真のパーソナルコンピューター画面図

10 【図2】パーソナルコンピューター画面の顔写真から顔面部分をトリミングし、その顔面部分をフィルムに印刷した図

【図3】嵌挿片を上下に突設してある頭部の正面図

【図4】印刷した顔面部分のフィルムをはく離紙からはがして頭部の顔面部分に貼り付けた図

【図5】頭髮で構成した頭髮部の正面図

【図6】服飾をつけて靴を履いた四肢胴体部の正面図

【図7】各部を組合わせて得られたマスコット人形の正面図

20 【図8】マスコット人形を携帯電話用のストラップに取り付けた外觀図

【図9】他の実施例において使用する顔フィルムを表した正面図である。

【図10】従来の、顔フィルムの貼り付け状態を表した斜視図である。

【図11】他の実施例に係る顔フィルムの貼り付け方法を説明するための説明図である。

【図12】他の実施例に係る方法によって形成された人形の顔部を表す斜視図である。

30 【符号の説明】

101 剥離紙

103 顔フィルム

105 輪郭部

107 顔面部

109 中心線

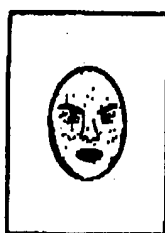
111 鼻

113 部位

【図1】



【図2】



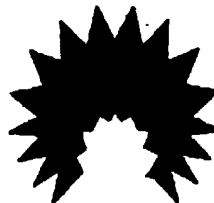
【図3】



【図4】



【図5】



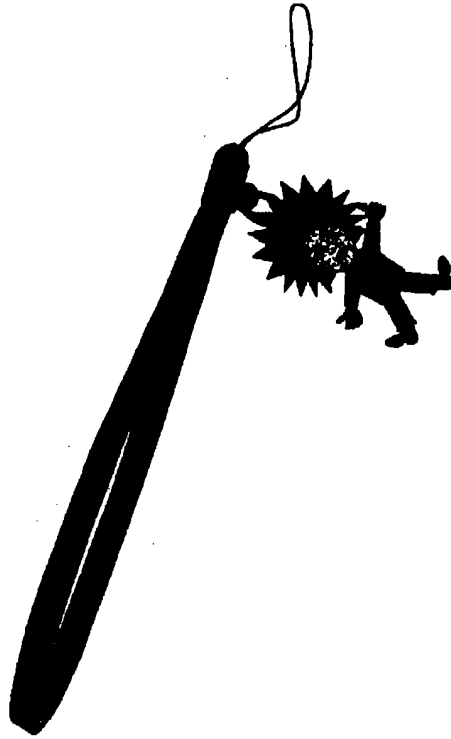
【図6】



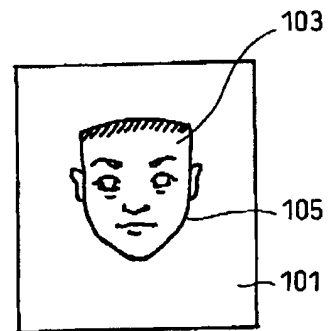
【図7】



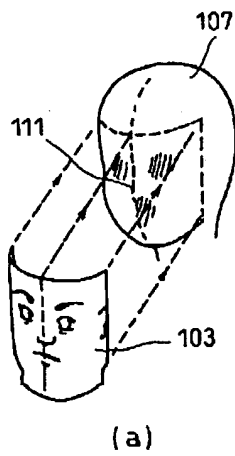
【図8】



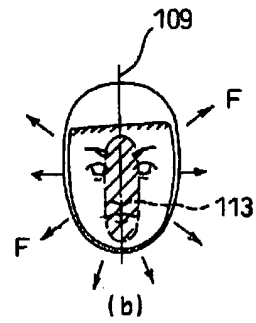
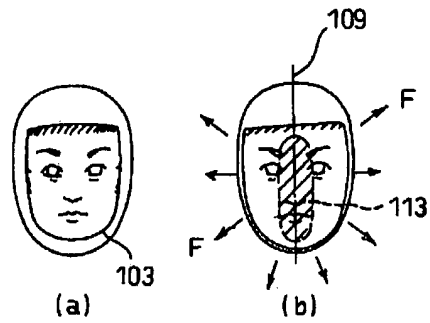
【図9】



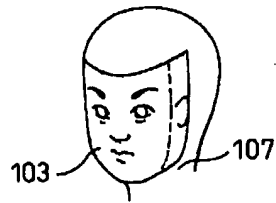
【図10】



【図11】



【図12】



フロントページの続き

(72)発明者 田村 太志
北海道札幌市西区八軒8条東3丁目-2
シェーンブルン八軒A-102

Fターム(参考) 2C150 BC02 BC08 CA01 DC02 DD02
DD24 EH03 EH06 FB12 FB30
FB43 FB46 FD25